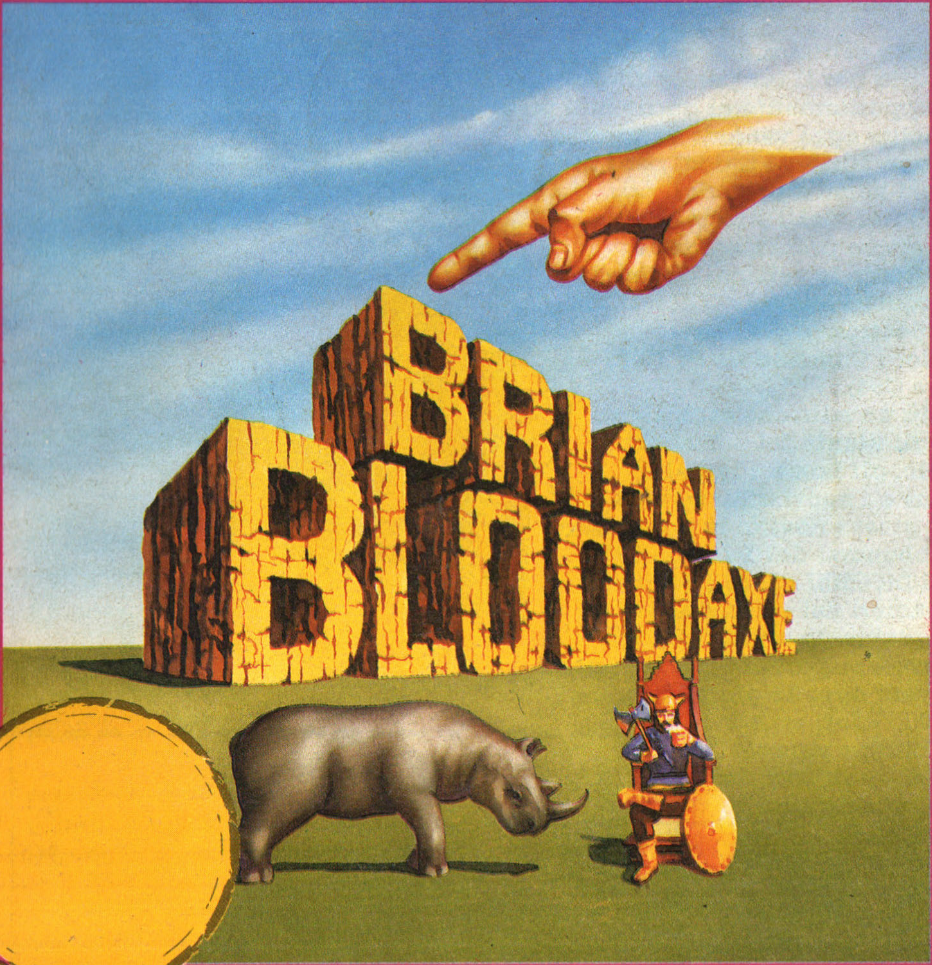
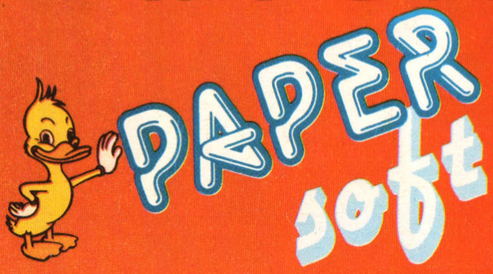
JACKSON SOFT



La softrivista con 28 pagine di strategia del gioco, rubriche, altri listati per

SPECTRUM 48 K

Il tuo settimanale





Il primo settimanale di software su carta per il tuo personal computer. Un appuntamento al quale non puoi mancare ogni venerdì in edicola. Nato in edizione unica, per i più diffusi home e personal computer, dal 1 Aprile, allo stesso prezzo, saranno in edicola le versioni dedicate ai prodotti Sinclair (ZX81, ZX Spectrum e QL) e ai prodotti Commodore (VIC20, C16 e C64). In più un'edizione esclusiva per gli utenti dei personal Apple, gli home computer Texas e i nuovissimi sistemi MSX. Una grossa novità: la possibilità di abbonarsi dal 1 Aprile 1985 al 31 Dicembre 1985 per ricevere 38 numeri del settimanale comodamente a casa con un notevole risparmio. Chi si abbona riceverà ogni 15 giorni 2 numeri di PAPER*Soft* in anticipo rispetto all'uscita in edicola.
Non perdere questa occasione!

Compila subito il coupon qui riportato e spediscilo a:
J.*soft*
V.le Restelli, 5
20124 MILANO

EDITRICE J.*soft*

Tagliando abbonamento a Paper*Soft* da inviare in busta chiusa a:
J.*soft* - V.le Restelli, 5 - 20124 MILANO

☐ Abbonamento a 38 numeri di Paper*Soft* al prezzo speciale di L. 30.000 anziché L. 38.000

☐ edizione Sinclair (PS01) ☐ edizione Commodore (PC01) ☐ edizione Apple/TI99/MSX (PV01)

☐ contanti allegati ☐ assegno allegato n. ____________

☐ ho versato l'importo sul c.c.p. n. 19445204 intestato a J.*soft* - MILANO

Cognome ____________ Nome ____________

Via ____________ Città ____________

CAP ________ Prov. ________ Data ____________

Firma ____________

In diretta dalla HIT PARADE inglese

*Ogni mese in edicola una cassetta con un videogame **originale**, direttamente dall'Inghilterra, scelto tra quelli che si trovano in vetta alle classifiche.*

Insieme al programma una recensione accurata ed approfondita con i consigli di un superesperto per diventare dei campioni. Ma oltre al gioco, una serie di listati da battere direttamente sul vostro Spectrum e poi notizie dal mondo dei computer e la posta dei lettori.

Questo è Jackson Soft oro: una pubblicazione unica perché ogni programma è il meglio che si può trovare sul mercato, perché le recensioni sono vere e proprie guide al gioco, fatte dagli esperti della prestigiosa rivista Videogiochi, perché i listati sono autentici.

SOMMARIO

GRUPPO EDITORIALE JACKSON s.r.l.

DIREZIONE, REDAZIONI E AMMINISTRAZIONE

Via Rosellini, 12 - 20124 Milano
Telefoni: 68.03.68 - 68.00.54
68.80.951-2-3-4-5
Telex 333436 GEJ IT
SEDE LEGALE: Via G. Pozzone, 55 - 20121 Milano

DIRETTORE RESPONSABILE:
Giampietro Zanga

COORDINAMENTO EDITORIALE:
Studio Vit.

GRAFICA E IMPAGINAZIONE:
Angela Cataldi

FOTOCOMPOSIZIONE:
Graphotek
Via Astesani, 16 - Milano
Tel. 64.80.397

STAMPA:
Grafika 78 - Pioltello - Mi

AUTORIZZAZIONE ALLA PUBBLICAZIONE:
Trib. di Milano n. 60 dell'11-2-1985

PUBBLICITÀ
Concessionario per l'Italia e l'Estero
J.Advertising s.r.l.
V.le Restelli, 5
20124 MILANO
Tel. (02)
68.82.895-68.80.606-68.87.233
Tlx 316213 REINA I
Concessionario esclusivo per la DIFFUSIONE in Italia e Estero:
SODIP - Via Zuretti, 25
20125 MILANO
Spedizione in abbonamento postale Gruppo II/70
Prezzo della rivista L. 10.000
Numero arretrati L. 20.000

Microdrive

Cosa ne pensate dei microdrive messi a punto dal geniale sir Steve? Secondo me sono ottimi, piccoli e neanche troppo costosi. Insomma l'ideale per il computing domestico. Quello che invece non mi sembra troppo azzeccata è la tastiera dello Spectrum. Esistono in commercio in Italia vere tastiere da sostituire a quella originale?

Marco Rambini, Roma

In linea teorica il particolare sistema di memoria di massa ideato da Sinclair sembra davvero, come dici tu, geniale. Un compromesso felice tra economia, prestazioni e compattezza. Ci sono però due cose che non ci convincono. Innanzitutto il prezzo attorno alle 20.000 lire, mentre un floppy disk sta ampiamente sotto le 10.000. In secondo luogo la affidabilità del sistema, scarsa perché troppo dipendente da possibili errori di manovra. La nostra esperienza in questo campo non è delle più felici. Ci piacerebbe insomma che i microdrive fossero una delle possibilità offerte accanto a quella di collegamento con normali floppy e non l'unica. Discorso analogo in fondo anche per quanto riguarda la tastiera, comoda per le dimensioni ridottissime, ma scomodissima per scrivere, Al momento non esistono in Italia tastiere alternative, ma la stessa Sinclair ha prodotto una nuova versione del suo modello di punta, lo Spectrum + che adotta una comoda tastiera ed ha le medesime caratteristiche del modello da cui deriva.

Il Basic

Posseggo uno Spectrum 48K ed ho un grosso problema: non riesco a programmare in Basic. Ho comprato libri, manuali, riviste, ma non sono riuscito a cavare un ragno dal buco. Vorrei tanto riuscire a realizzare un videogioco secondo i miei gusti, ma...

Carlo Matteini, Perugia

Il Basic non è un linguaggio particolarmente difficile, anzi, tra quelli più in uso è uno tra i più facili. Non per niente il suo nome significa in inglese: linguaggio di programmazione per i principianti. Ma il problema non è tanto quello della difficoltà del linguaggio quanto piuttosto quello dell'obiettivo che ti sei posto. Programmare un videogioco non è semplice, anzi è difficilissimo. Conviene invece cominciare realizzando dei programmi molto semplici, poche righe necessarie per risolvere un piccolo determinato problema. Dopo queste, altre poche righe per risolvere un altro problema. Insisti e vedrai che nel giro di poco tempo anche tu riuscirai a realizzare programmini decenti e che funzionano. Poi passo dopo passo, forse arriverà il tuo primo videogioco.

Lo schermo

Posseggo da poco tempo uno Spectrum 48K. Finora ho utilizzato un vecchio televisore in bianco e nero, ma vorrei dotarmi di uno schermo a colori. Meglio un TV color o un monitor?

Marco Arturi, Milano

La risoluzione non cambia se si usa un TV color o un monitor. Essa dipende interamente dalla gestione grafica del computer: 256 x 196 punti rimangono tali sia che si usi un televisore piuttosto che un monitor. La differenza tra i due apparecchi sta invece nella nitidezza.
Maggiore nel primo caso, minore nel secondo. Se dunque pensi di restare molto tempo davanti allo schermo ti conviene munirti di un buon monitor per non rovinarti la vista con immagini troppo traballanti.

SPECTRUMROBOTICA

È componibile, si comanda con la tastiera dello Spectrum, è il robot Robotix



È un gioco di costruzioni, basato su una serie di elementi dinamici collegabili tra di loro attraverso un modulo base contenente un motore elettrico. Le possibilità di montaggio sono numerose e il risultato finale dipende dall'abilità del costruttore nell'organizzare il proprio robot personale. Centro fondamentale di tutta la struttura sono comunque i giunti motorizzati che consentono una infinita serie di combinazioni. Proprio per questo è possibile acquistare oltre alla confezione di base altre confezioni contenenti giunti e accessori quali cavi, spinotti ecc. La confezione di base costa 78.500 lire, le espansioni costano invece 46.000 lire. La cosa più interessante però è la possibilità, disponibile entre breve tempo, di una interfaccia per il collegamento con lo Spectrum. Si potranno così programmare movimenti semplicemente grazie alle istruzioni Basic del computer. La commercializzazione dell'interfaccia è prevista prima della fine dell'anno.

COMP-RISATE

La sai quella del computer che raccontava barzellette?

Potrebbe cominciare così un programma per Spectrum disponibile su cassetta e microdrive realizzato dalla Computerworld Software che raccoglie più di 500 barzellette e freddure sul computer.

"The World's first computer joke book" è il primo libro (anche se si tratta in realtà di un programma e non di un vero e proprio libro) al mondo di barzellette sul computer e con il computer. Il programma funziona in quattro modi: le barzellette possono scorrere tutte e cinquecento in sequenza, possono apparire a casaccio, possono apparire a casaccio ma dando all'operatore l'opportunità di indovinare la battuta finale e infine possono essere richiamate con un numero. Non manca naturalmente una sezione un pò mimetizzata di barzellette "osè".

GLI ATTREZZI DELLO SPECTRUM

Un libro, per imparare a sfruttare fino in fondo le capacità del vostro Spectrum



Roberto Rigo ha raccolto una serie enorme di programmi misti di Basic e linguaggio macchina per favorire l'apprendimento del l.m. e nello stesso tempo creare routine di grande utilità. In alcuni casi si sfruttano anche routine proprie del sistema operativo per cercare di integrare i tool autocostruiti. Rigo, l'autore, sostiene infatti che non è possibile sfruttare fino in fondo il proprio computer se non si possiede una conoscenza almeno parziale del suo microprocessore.

Spectrum tool
di Roberto Rigo
Gruppo Editoriale Jackson
L. 15.000

LA FIERA DEI COMPUTER

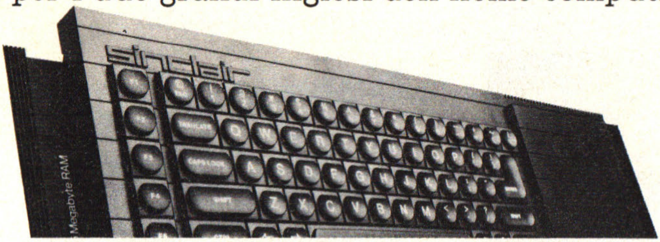
Alla Fiera di Milano, un padiglione tutto per i computer.

Computer show è il nome del padiglione che alla Fiera di Milano tra il 19 e il 25 aprile ospiterà una ampia rassegna dedicata al mondo dell'home computing. Computer, software educativo, didattico, videogiochi e tutte le ultime novità del settore saranno esposti per la prima volta in uno spazio completamente autonomo.



IL COMPUTING BRITANNICO STA BENE

Qualche fallimento tra i piccoli, ma ottima salute nell'84 per i due grandi inglesi dell'home computing



Il 1984 ha visto fallire parecchie piccole e medie compagnie inglesi come la Drago, e la Newbrain, ma è stata invece un'ottima annata per le due grandi del Regno unito: Acorn e Sinclair.
La Acorn ha il primato nel volume di vendite, 93 milioni di sterline con profitti di 4,4 milioni, mentre Sinclair batte tutti per quanto riguarda il record dei profitti: 7,8 milioni su un fatturato di 77,7 milioni di sterline. Per entrambe le aziende però, l'84 ha presentato accanto alle rose anche qualche spina. Per Sinclair più che di una spina si tratta di una ferita ed è rappresentata dal QL finalmente ora giunto a maturazione. Per la Acorn invece il passo falso è stato l'ingresso nel mercato americano dove, a fronte di grossi investimenti di denaro, ci sono stati ricavi inferiori al previsto.

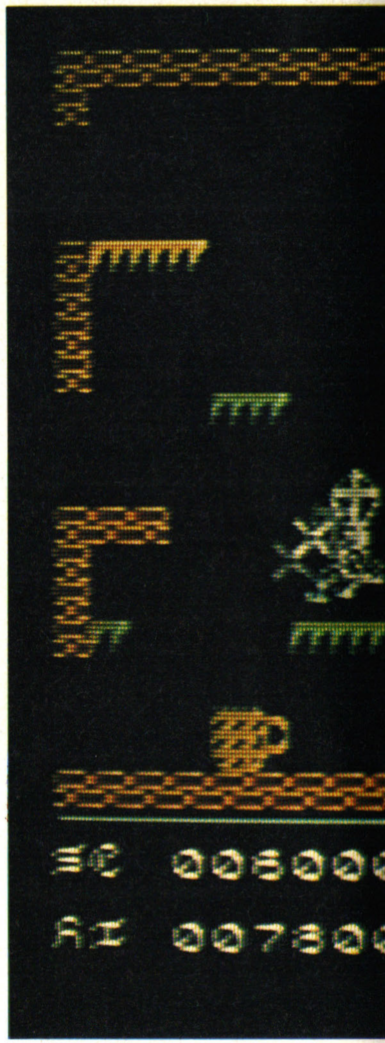
RADIOSOFTWARE

Su Raitre il software per Spectrum

Va in onda il venerdì alle 15,30 e la domenica alle 14. Sperimentata già l'anno scorso, Radiosoftware trasmette in ogni puntata software via radio per lo Spectrum 48K e per altri computer. Condotta da Pasquale Santoli e Roberto Mastroianni, Radiosoftware trasmette giochi, utilities, gestionali e insomma tutto quanto fa software, indicando all'inizio della trasmissione le modalità per la registrazione del programma. Strumenti necessari: una radio e un registratore a cassette. Oltre alla rassegna di programmi scelti dai conduttori, la trasmissione prevede anche uno spazio per il software inviato e prodotto dagli ascoltatori. Per entrare in contatto con i curatori della trasmissione occorre telefonare dalle 10 alle 17 allo:
06/36865674, 36864771, 36864937.


Matematica e
commodore 64
Il tuo primo programma in BASIC
ADVENTURE commodore 64
COMMODORE 16 per te
BASIC 3.5
IL BASIC IN 30 ORE PER SPECTRUM
Linguaggio Macchina del commodore 64
AI CONFINI DELLO SPECTRUM
APPLICAZIONI AVANZATE
ENTER
PRINT
GRUPPO
EDITORIALE
JACKSON
LA BIBLIOTECA CHE FA TESTO.

BRIAN BLOODAXE

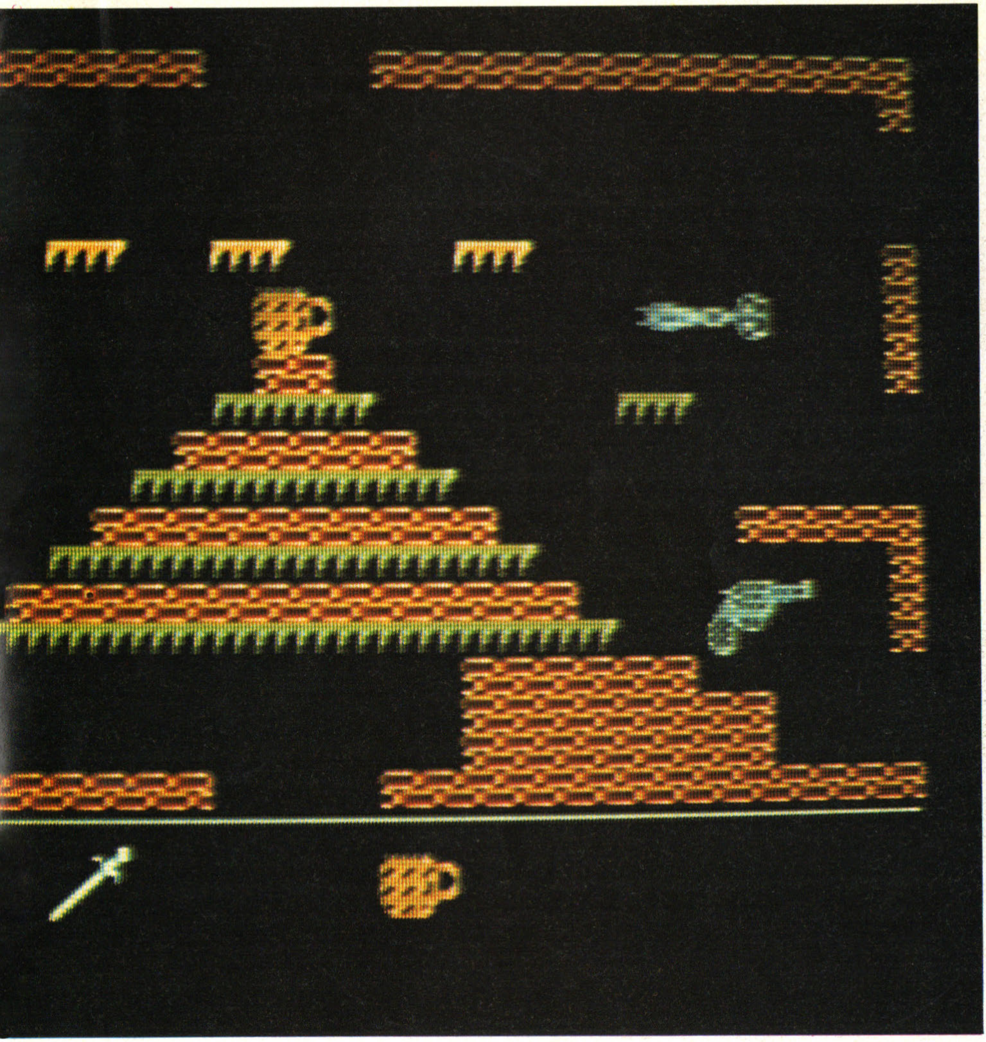


Un guerriero vichingo improvvisamente precipitato nel pieno del 20° secolo scorazza in lungo e in largo per il territorio inglese nel tentativo di conquistare gioielli e trono della corona britannica. Un platform-game pieno di imprevisti, di situazioni bizzarre e di soluzioni altrettanto inconsuete.

Protagonista di questa avventura è Brian "Ascia insanguinata", un guerriero vichingo del XX secolo che senza avere il timore di apparire anacronistico, tenta di riconquistare i gioielli della Corona e di sedersi sul trono britannico. Un'impresa non facile, perché se un tempo quelle terre erano inesplorate e di relativamente facile conquista, ora bisogna fare i conti oltre che con le antiche difficoltà come il mostro di Loch Ness, anche con imprevisti più attuali come la Porsche o la bomba H.

Il gioco

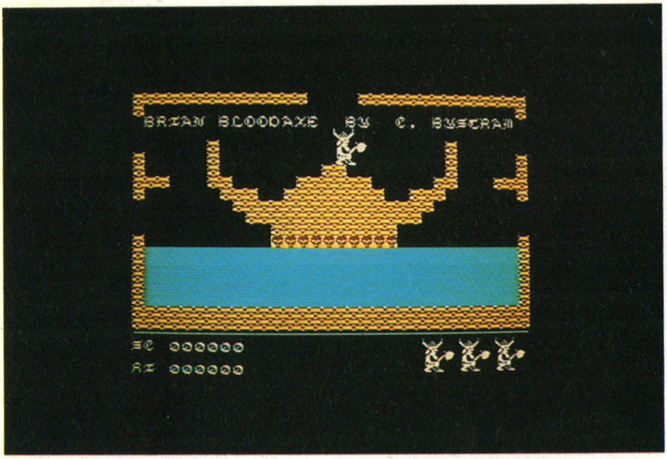
Riuscire a raggiungere l'obiettivo è una fatica immane che molto probabilmente non ha prezzo.

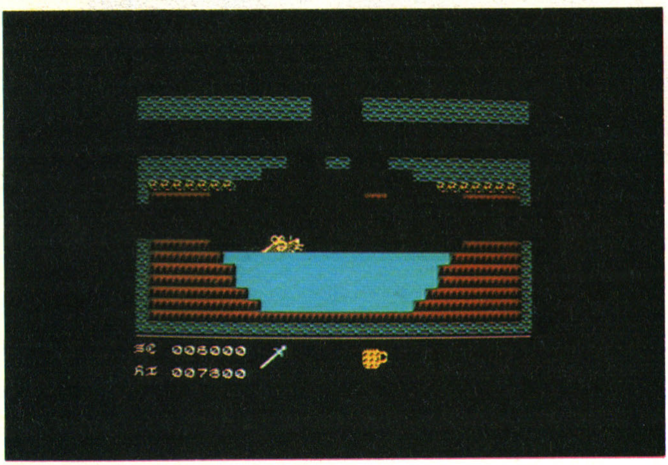


Comunque in Inghilterra la casa produttrice ha pensato di indire un concorso. Il primo che riuscirà a trovare i gioielli e raggiungere il trono, vincerà uno dei tre oggetti trasportati in quel momento.

Brian inizia l'avventura tra le mura di un suggestivo tempio a forma di elmo da vichingo e circondato dall'acqua. Stringe tra le mani la fida ascia e in testa calza il caratteristico elmo con tanto di corna.

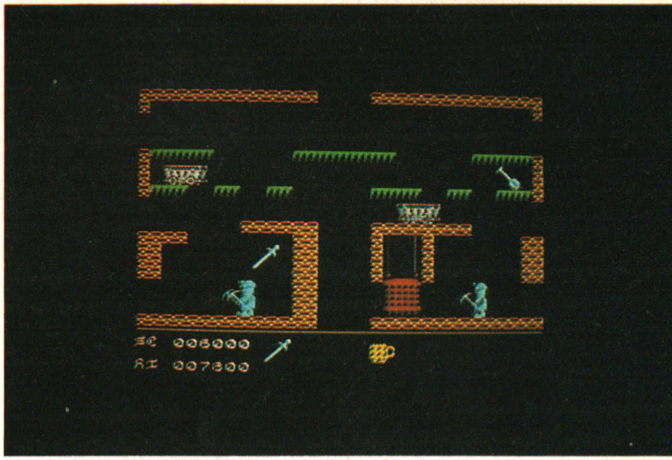
Accompagna tutto il gioco una musica ispirata alla "Liberty bell march" di J. P. Sousa e conosciuta come il tema del film di Monty Python. A vostra disposizione avete 4 vite per gioco. Una finezza è data dal modo in cui





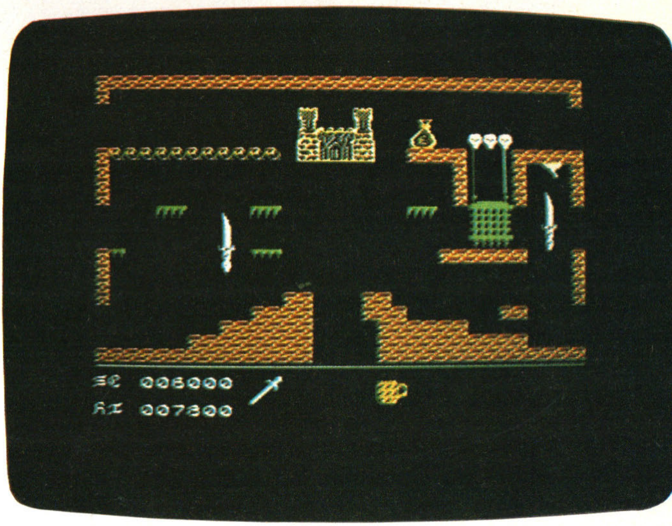
vi viene ricordato quanti vichinghi vi rimangono. Nella parte bassa dello schermo continuano a muoversi avanti ed indietro e pronti ad entrare in gioco dei replicanti di Brian.
Nel caso di fallimento dei vostri tentativi vi attende un vero e proprio castigo degli Dei. State tranquilli, anche in questo caso, se avete ottenuto il punteggio più alto non verrà dimenticato.
Questo gioco appartiene al filone di Manic Minier e che è definito "Platform game" o "avventura dinamica". Nonostante sia un tipo di gioco molto sfruttato per lo Spectrum, molte sono le novità che lo rendono particolarmente originale.
In particolare Brian "Ascia-insanguinata" oltre alla possibilità di raccogliere, lasciare o usare l'enorme quantità di oggetti può usare dei modi assolutamente originali per attraversare i più di 100 schermi. Per esempio avete mai pensato di riuscire ad attraversare un lago saltellando sul pelo dell'acqua o sulla pinna di uno squalo? Oppure muovervi nel vuoto piantando le corna nel soffitto di legno?
Molti altri sono gli stratagemmi, mentre pochi sono i modi per esplorare i vari schermi. Infatti ogni oggetto ha una sua funzione e per riuscire ad aprire qualche porta o eliminare qualche nemico bisogna scoprirne l'uso. L'anatra per esempio vi può uccidere, ma potete anche usare il suo dorso per saltare in un altro schermo.
Molti "spectromani" avranno avuto problemi

con il caricamento dei programmi e relativo "bug" nel computer. Non spaventatevi se dopo una musichetta il computer desse l'impressione "resettarsi". Charles Bystram, il programmatore del gioco, ha pensato di farvi un piccolo scherzo. Subito dopo l'allarmante episodio apparirà un suo messaggio per avvertirvi che state per iniziare una prova ad alto potenziale di squilibrio e sconsigliabile ai deboli di mente, e anche di cuore aggiungiamo noi.



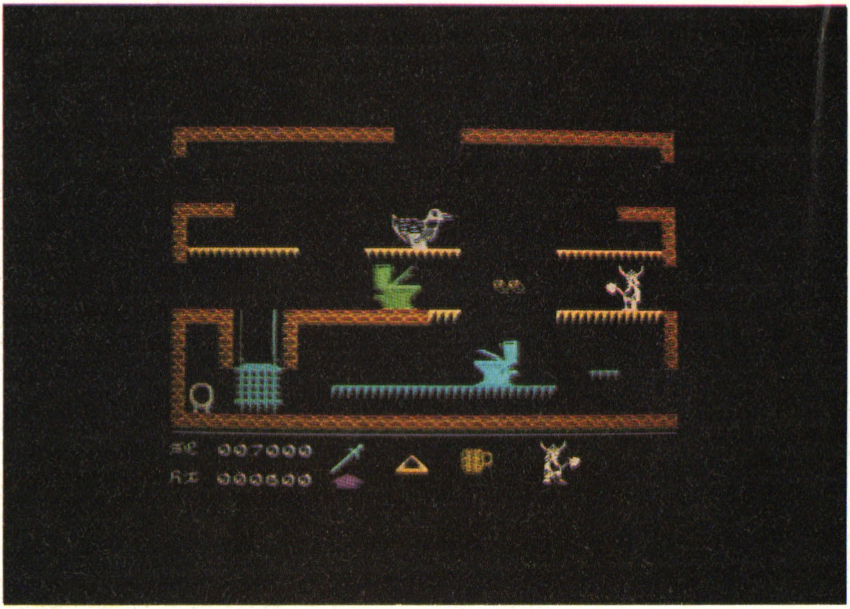
Gli schermi

Come detto gli schermi sono più di 100. All'inizio avete 3 possibili vie. Andando a sinistra vi trovate alle prese con una distesa d'acqua e uno squalo. A destra invece finite in una zona con diversi piani ed abitata da guerrieri minacciosi. In alto c'è la stanza del biliardo. Non fatevi prendere dal panico e ricordate che non sempre la situazione che sembra più difficile è la meno praticabile. Ogni schermo ha un divertente riferimento con qualche città o luogo della Gran Bretagna. Vi accadrà di trovare anche un accampamento di pacifisti oppure una miniera. Stranezze della vita!



Gli oggetti

Molti sono gli oggetti sparsi per tutto il gioco. Potete trasportarne però solo tre alla volta. Raccogliete quelli che servono al momento giusto e poi abbandonateli.
Per esempio, la birra serve per aumentare l'energia che viene riportata



da una sottile barra in basso. Oppure le chiavi colorate vi aiuteranno ad aprire i cancelli del loro stesso colore. Alcuni oggetti possono essere usati premendo Q W od E sulla tastiera a seconda della loro posizione sullo schermo. Gli oggetti, assieme ai personaggi determinano anche il punteggio. Quest'ultimi sono pericolosi e vi possono uccidere o far diminuire l'energia. Sono più di 300 le armi, oggetti, nemici e sorprese.
Per esempio potete trovare: AEROPLANI, BARILI, CASTELLI, MINIERE, AUTOMOBILI, VESCOVI, NETTUNO, ROBIN HOOD, SOLDATI TURCHI, CHIAVI, LA MANO DI DIO, ANGELI, W.C. e molti altri oggetti inconsueti.

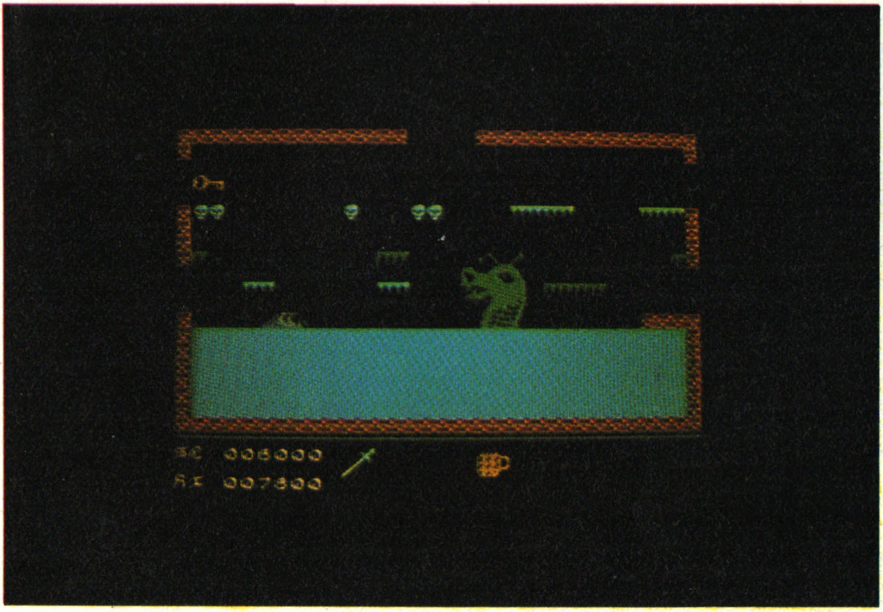
I comandi

Il gioco prevede l'uso di tastiera o di joystick.
Nel primo caso questi sono i controlli:

Sinistra-CAPS-SHIFT
Destra-2
Salto-C
Raccogliere/lasciare-V/SPACE BAR
Sparo/uso-X
Suono on/off-T
Stop gioco-ENTER+H
Uso oggetti-Q W E
Il joystick invece determina i seguenti movimenti:

Sinistra-leva a sinistra
Destra-leva a destra
Salto-leva in avanti
Fuoco/uso-leva indietro
raccogliere/lasciare-pulsante di sparo

Per iniziare il gioco, premere ENTER se usate tastiera, cursor joystick o Kempston joystick.
Se avete la Sinclair Inter-



face II dovete premere "S". Se aspettate un pò prima di premere un tasto il computer vi offrirà una rapida carrellata degli schermi.

Qualche consiglio

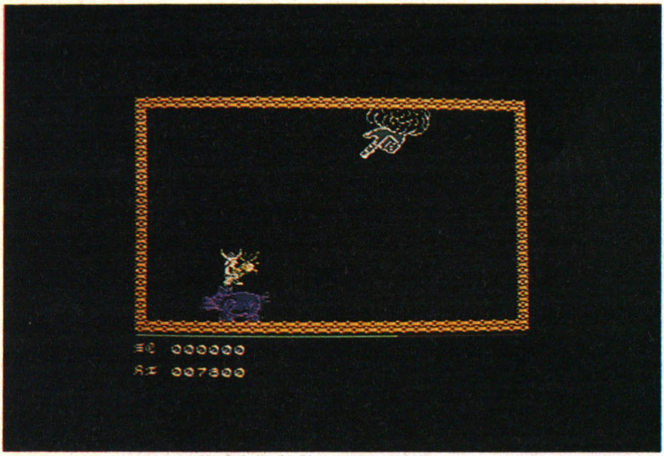
Fondamentale è avere familiarità con gli oggetti. Per esempio, le chiavi colorate non sono moltissime e sono in punti strategici del gioco. Dove prenderle, dove lasciarle dovrà tenere conto della successione delle porte. Quest'ultime una volta aperte non si chiudono più.

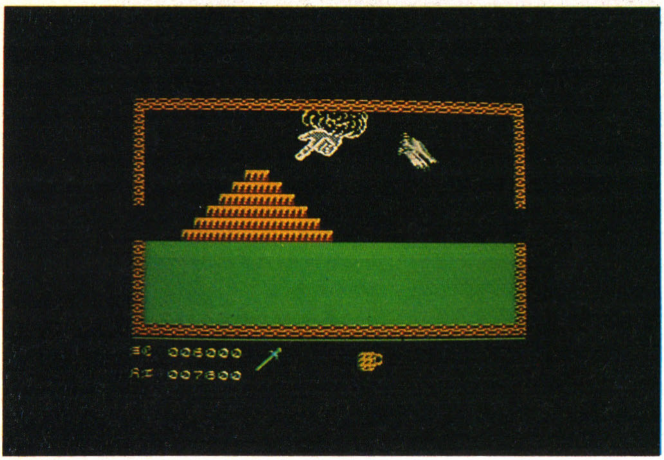
Se vedete una piccola leva sul soffitto provate a toccarla. Vi sarà di grande aiuto per fermare i movimenti avversari.

L'abilità di scavare attraverso le piattaforme può essere l'unica via di accesso ad alcuni schermi. Fate attenzione che vi può capitare, scelto un passaggio, di non poter tornare indietro. Questo accade per esempio proprio nel primo schermo. Scelta una via non potete avere ripensamenti.

Non perdete mai d'occhio la barra d'energia. Quando avete contatti troppo prolungati con qualche oggetto essa scenderà vertiginosamente. Questo succede soprattutto quanto tentate di attraversare l'acqua. Fate in modo di toccarla il meno possibile magari usando la pinna dello squalo.

Una fronte illimitata di energia è la birra. Mai come in questo caso seguite ad occhi chiusi il consiglio di Renzo Arbore e, oltre a meditare, tenetevela sempre con voi perchè non si esaurisce mai.





Non dimenticate che il vostro elmo è un'arma micidiale. Se le sue corna toccano un nemico lo eliminerete guadagnando anche dei punti. Molte volte certi schermi vi possono riservare delle sorprese che magari in una precedente gara non avevate trovato. Provate a ripensare cosa avevate fatto, quale oggetto avevate preso e risolverete il mistero.

Non dimenticate che i nemici possono essere gàbbati. Basta evitare contatti diretti e usare... testa e piedi.

Un altro modo per fare una brutta fine è lasciarsi nel vuoto da più di metà schermo. State certi che vi schianterete. In qualche caso di emergenza, un oggetto vi potrà essere utile anche come piedistallo per riuscire a raggiungere piani troppo alti, per fermare l'arrivo di minacciosi tori o salvarvi da cadute pericolose. In quest'ultimo caso molto utili sono anche le teste di qualche nemico.

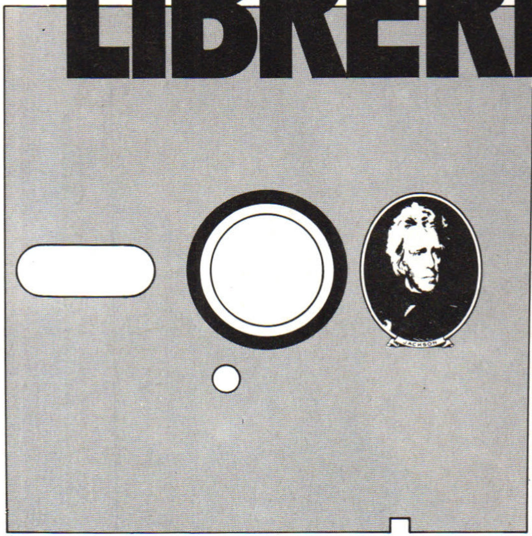
Istruzione per il caricamento

Assicuratevi che il nastro sia completamente riavvolto e quindi battete:

Load "" e premete ENTER

Questo gioco ha un caricamento due volte più veloce grazie al sistema turbo.

Assicuratevi sempre che le testine del vostro registratore siano pulite, smagnetizzate ed allineate. Inoltre non dimenticate di controllare che la velocità del registratore sia regolare. Con questi accorgimenti non avrete problemi nel caricare il vostro gioco. ■



Guida all'input dei programmi sullo ZX Spectrum

Le "parole" comprese tra parentesi graffe indicano i caratteri grafici predefiniti (G), il tasto (numero seguente la G), la necessità di premere il tasto insieme a CAPS SHIFT (eventuale S precedente la G) e il numero di ripetizioni del tasto richieste (eventuale numero all'inizio della "parola"). I caratteri grafici definiti dal programma sono invece indicati da lettere maiuscole (corrispondenti al tasto da usare) sottolineate.

Quando leggete	Premete		Vedrete
{G1}	1		
{G2}	2		
{G3}	3		
{G4}	4		
{G5}	5		
{G6}	6		
{G7}	7		
{G8}	8		
{SG1}	CAPS SHIFT	1	
{SG2}	CAPS SHIFT	2	
{SG3}	CAPS SHIFT	3	
{SG4}	CAPS SHIFT	4	
{SG5}	CAPS SHIFT	5	
{SG6}	CAPS SHIFT	6	
{SG7}	CAPS SHIFT	7	
{SG8}	CAPS SHIFT	8	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

Quando leggete	Premete	Vedrete
A	A	Simbolo grafico definito nel programma in uso.
B	B	
C	C	
D	D	
E	E	
F	F	
G	G	
H	H	
I	I	
J	J	
K	K	
L	L	
M	M	
N	N	
O	O	
P	P	
Q	Q	
R	R	
S	S	
T	T	
U	U	

Se non siete già in modo G, entrateci schiacciando contemporaneamente CAPS SHIFT e 9

Se dovete uscire dal modo G, schiacciate 9

LA CLASSIFICA DI JACKSON SOFT ORO

Spediteci una fotografia dello schermo del vostro televisore con il punteggio massimo ottenuto con il nostro supergioco e il tagliando compilato. Pubblicheremo i vostri migliori risultati in una classifica dei lettori di Jackson Soft Oro.
Per il giocatore che raggiungerà il più alto punteggio documentato ci sarà una grossa sorpresa.

Cognome ....

Nome ....

Via ....

Città ....

Computer .... n ....

Gioco ....

Punteggio totalizzato ....

Data ....

Firma ....

Caratteri grafici

```
  10 REM       CHR$ EDITOR
  20 REM -----------------------
  30 REM   Autore  Roberto Rigo
  40 REM -----------------------
  50 REM   © Gruppo Edit. Jackson
  60 REM -----------------------
  70 BORDER 1: PAPER 0: INK 7: CLEAR 3099
     9
  80 PRINT AT 4,10;"sto caricando";AT 7,5
     ; INK 6;"      CHR$ EDITOR
     ";AT 10,7; INK 7;"attendere un'attim
     o"
  90 LOAD ""CODE
 100 CLS : PRINT  FLASH 1;AT 10,5;"FERMAR
     E IL REGISTRATORE": PAUSE 300
1000 LET ink=7: LET pap=1
1020 BORDER 1: INK ink: PAPER pap
1025 GO SUB 1435: REM INIZIO
1030 GO SUB 1845: REM CRS.ON
1035 PAUSE 2
1040 GO SUB 1870: REM CRS.OFF
1045 LET K$=INKEY$: LET K=CODE K$
1050 IF K$="" THEN  GO TO 1030
1055 REM
1060 IF K=08 THEN  GO SUB 1775: GO TO 103
     0
1065 IF K=10 THEN  GO SUB 1780: GO TO 103
     0
1070 IF K=11 THEN  GO SUB 1785: GO TO 103
     0
1075 IF K=09 THEN  GO SUB 1790: GO TO 103
     0
1080 REM
1085 IF K$="5" THEN  GO SUB 1720: GO TO 1
     030
1090 IF K$="6" THEN  GO SUB 1725: GO TO 1
     030
1095 IF K$="7" THEN  GO SUB 1740: GO TO 1
     030
1100 IF K$="8" THEN  GO SUB 1755: GO TO 1
     030
1105 REM
1110 IF K$="%" THEN  GO SUB 1810: GO TO 1
     030
1115 IF K$="&" THEN  GO SUB 1815: GO TO 1
     030
1120 IF K$="'" THEN  GO SUB 1820: GO TO 1
     030
1125 IF K$="(" THEN  GO SUB 1825: GO TO 1
     030
```

Chi vuole usare al meglio i caratteri grafici presenti sullo Spectrum, troverà senz'altro utilissimo questo programma.
La prestazione più interessante di questo CHR$

```
1130 IF K$="0" THEN  GO SUB 1810: GO TO 1
     030
1135 REM
1140 IF K$="A" THEN  GO SUB 1630: GO TO 1
     030
1145 IF K$="S" THEN  GO SUB 1635: GO TO 1
     030
1150 IF K$="W" THEN  GO SUB 1640: GO TO 1
     030
1155 IF K$="Z" THEN  GO SUB 1645: GO TO 1
     030
1160 REM
1165 IF K$="I" THEN  GO SUB 1920: GO TO 1
     030
1170 IF K$="M" THEN  GO SUB 1930: GO TO 1
     030
1175 IF K$="K" THEN  GO SUB 1950: GO TO 1
     030
1180 IF K$="J" THEN  GO SUB 1940: GO TO 1
     030
1185 REM
1190 IF K$="P" THEN  GO SUB 1305
1195 IF K$="O" THEN  GO SUB 1235
1200 IF K$="H" THEN  GO SUB 1910
1205 IF K$="B" THEN  GO SUB 1915
1210 IF K$="C" THEN  GO SUB 1975
1215 GO TO 1030
1220 REM
1225 REM  SUB.STORE U.D.G.
1230 REM
1235 POKE 23617,2
1240 INPUT  FLASH u;"A-U scegli....";a$
1245 IF a$>CHR$ 164 THEN  GO TO 1235
1250 IF a$<CHR$ 144 THEN  GO TO 1400
1255 LET j=INT (x/o)
1260 LET j=j+q+32*(3-INT ((m-b)/o))
1265 FOR i=z TO 7
1270 POKE (USR a$+i),PEEK (j+256*i):
      NEXT i
1275 OVER z: FOR i=z TO 20
1280 PRINT AT 17,6+i;CHR$ (144+i)
1285 NEXT i: OVER u: GO TO 1400
1290 REM
1295 REM  SUB. PICK CHR$
1300 REM
1305 INPUT "Carattere riflesso ? ";a$
1310 IF a$="S" THEN  POKE gr+15,31
1315 INPUT  INVERSE u;"Carattere in inver
     se ? ";a$
1320 LET f=z: IF a$="S" THEN  LET f=u
1325 POKE 23617,2
1330 INPUT  FLASH u;"Scegli il carattere.
     .";a$
1335 IF a$>CHR$ 164 THEN  GO TO 1305
1340 IF a$="" THEN  GO TO 1400
```

Editor rispetto ad altri, è la possibilità di disegnare contemporaneamente fino a 16 caratteri definibili, di cui 8 sono presenti nella parte superiore dello schermo, e ciò permette di realizzare più facilmente le figure composte da più caratteri definiti.
I principali tasti di controllo del CHR$ Editor, sono costituiti dai tasti di controllo cursore 5, 6,

```
1345 IF a$<CHR$ 128 THEN  LET i=PEEK 2360
     6+256*PEEK 23607+o*CODE a$: GO TO 13
     60
1350 IF a$<CHR$ 144 THEN  LET i=mem+1:
      POKE gr+1,CODE a$: RANDOMIZE USR gr
     : GO TO 1360
1355 LET i=USR a$
1360 LET x1=x
1365 FOR j=i TO i+7: LET x=x1
1370 POKE mem,PEEK j
1375 FOR v=u TO o
1380 IF USR rla-f THEN  GO SUB 1790:
      GO TO 1390
1385 GO SUB 1825
1390 NEXT v: GO SUB 1725: NEXT j
1395 LET x=x1: POKE gr+15,23
1400 POKE 23617,z: POKE 23658,o
1405 PRINT #1;AT 0,0;"U.D.G.---> O=MEMORI
     ZZA  P=PRENDE"
1410 PRINT #0;"H>OME  B>OTTOM   C>OPY  0=
     DELETE"
1415 RETURN
1420 REM
1425 REM  SUB. GRIGLIA
1430 REM
1435 LET Z=0: LET u=1: LET o=8
1440 LET q=20545: OVER u: CLS
1445 LET m=31: LET t=255: LET p=175
1450 LET l=128: LET c=15: LET a=o*(21-c)
1455 LET b=p-a: LET mem=23296
1460 LET gr=31359: LET rla=gr+9
1465 LET new=31000: LET plus=31014
1470 LET minus=31035: LET dx=31081
1475 LET sx=31140: LET su=31199
1480 LET giu=31276: LET ramv=31060
1485 LET vram=31068
1490 FOR y=a TO p STEP o
1495 PLOT z,y: DRAW t,z: NEXT y
1500 FOR x=z TO t STEP o
1505 PLOT x,a: DRAW z,b: NEXT x
1510 PLOT z,p: DRAW t,z: DRAW z,-b
1515 FOR y=7 TO m STEP o
1520 PLOT z,y: DRAW 6,z: NEXT y
1525 FOR x=16 TO 40 STEP o
1530 PLOT x,33: DRAW z,6: NEXT x
1535 PLOT  FLASH u;6,33: DRAW -4,4
1540 PLOT 6,33: DRAW -2,z: PLOT 6,33:
      DRAW z,2
1545 FOR x=z TO 20
1550 PRINT  INVERSE u;AT 18,6+x;CHR$ (65+
     x)
1555 NEXT x: GO SUB 1275
1560 FOR i=z TO u: FOR j=z TO m STEP o
1565 PRINT AT i*o,j; FLASH u;"+"
1570 NEXT j: NEXT i
```

7 e 8 che permettono di disegnare (se premuti insieme al tasto CAPS SHIFT), di cancellare (se premuti insieme al tasto SYMBOL SHIFT) e di spostarsi per lo schermo (se premuti da soli).
Premendo i tasti A, W, S, Z è possibile spostare nelle quattro direzioni l'intero disegno formato dai 16 caratteri definibili. Infine, premendo i tasti I, L, M, K si può spostare il cursore di otto posizioni nelle quattro direzionioni.

```
1575 PRINT AT 19,6;"CURS 5 6 7 8 + CAPS+S
     YMBOL"
1580 PRINT TAB 6;"JUMP J M I K * 8 Posizi
     oni"
1585 PRINT TAB 6;"SHFT A Z W S / Sposta F
     ig."
1590 PRINT AT 16,28;"CHR$"
1595 PRINT AT 17,28;"EDT."
1600 POKE 23658,o
1605 LET x=z: LET y=x: LET b=x
1610 RANDOMIZE USR new: RETURN
1615 REM
1620 REM     SUB SHIFT SX/DX
1625 REM
1630 RANDOMIZE USR sx: BEEP .1,b:
      RETURN
1635 RANDOMIZE USR dx: BEEP .1,-b:
      RETURN
1640 RANDOMIZE USR su: BEEP .1,y:
      RETURN
1645 RANDOMIZE USR giu: BEEP .1,-y:
      RETURN
1650 REM
1655 REM  DISEGNA IL PUNTO
1660 REM
1665 PRINT AT y,x; FLASH (ATTR (y,x)>=1);
      PAPER ink;" "
1670 PLOT  OVER z;x+o,m-b: RETURN
1675 REM
1680 REM  CANCELLA IL PUNTO
1685 REM
1690 PRINT AT y,x; FLASH (ATTR (y,x)>=1);
      PAPER pap;" "
1695 PLOT  OVER z; INVERSE u;x+o,m-b
1700 RETURN
1705 REM
1710 REM  SET DELLA POSIZIONE
1715 REM
1720 BEEP .1*(x=z),y: LET x=x-(x>z):
      RETURN
1725 LET b=b+(b<m): BEEP .1*(b=m),-y
1730 IF y=c THEN  RANDOMIZE USR plus:
      BEEP .1*(b=m),-20
1735 LET y=y+(y<c): RETURN
1740 LET b=b-(b>z): BEEP .1*(b=z),y
1745 IF y=z THEN  RANDOMIZE USR minus:
      BEEP .1*(b=z),20
1750 LET y=y-(y>z): RETURN
1755 BEEP .1*(x=m),-y: LET x=x+(x<m):
      RETURN
1760 REM
1765 REM  PLOT E SET CURSORI
1770 REM
1775 GO SUB 1665: GO TO 1720
1780 GO SUB 1665: GO TO 1725
1785 GO SUB 1665: GO TO 1740
```

Anche se nella parte superiore dello schermo sono visibili ingranditi solo 8 dei 16 caratteri definibili contemporaneamente, è possibile tenere

```
1790 GO SUB 1665: GO TO 1755
1795 REM
1800 REM  DELETE E SET CURSORI
1805 REM
1810 GO SUB 1690: GO TO 1720
1815 GO SUB 1690: GO TO 1725
1820 GO SUB 1690: GO TO 1740
1825 GO SUB 1690: GO TO 1755
1830 REM
1835 REM  DISEGNA CURSORI
1840 REM
1845 PRINT AT Y,X; INK 9; FLASH (ATTR (y,
     x)>=1); PAPER o;"+"
1850 PLOT x+o,m-b: RETURN
1855 REM
1860 REM  CANCELLA CURSORI
1865 REM
1870 PRINT AT y,x; FLASH (ATTR (y,x)>=1);
      PAPER o;"+"
1875 PLOT   INVERSE z;x+o,m-b
1880 RETURN
1885 REM
1890 REM  SUB HOME / BOTTOM
1895 REM      LEFT & RIGHT
1900 REM        UP/DOWN
1905 REM
1910 LET x=z: FOR i=b TO u STEP -u:
      GO TO 1925
1915 LET x=z: FOR i=b TO m: GO TO 1935
1920 FOR i=u TO o
1925 GO SUB 1740: GO TO 1955
1930 FOR i=u TO o
1935 GO SUB 1725: GO TO 1955
1940 FOR i=u TO o
1945 GO SUB 1720: GO TO 1955
1950 FOR i=u TO o: GO SUB 1755
1955 NEXT i: BEEP .1,-y: RETURN
1960 REM
1965 REM  SUB COPY
1970 REM
1975 INPUT  FLASH U;"COPY ?";a$
1980 GO SUB 1400
1985 IF a$<>"S" THEN  RETURN
1990 RANDOMIZE USR vram
1995 LET set=o*ink+ink
2000 LET del=o*pap+ink
2005 FOR i=z TO c: FOR j=z TO m
2010 LET at=ATTR (i,j)
2015 IF at=set OR at=set+1 THEN  PRINT
     AT i,j; BRIGHT u;"{SG8}"
2020 NEXT j: NEXT i: BEEP .1,y
2025 REM
2030 COPY
```

sotto controllo l'intera situazione tramite il riquadro in basso a sinistra che mostra i 16 caratteri a grandezza naturale.
Oltre ai comandi già descritti vi sono degli altri comandi che permettono di portare il cursore nella posizione in alto a sinistra (tasto H), di portare il cursore nella posizione in basso a sinistra (tasto B), di cancellare il primo pixel alla sinistra del

cursore (tasto O), di ottenere una copia su carta di quanto presente sullo schermo (tasto C) se al computer è collegata la stampante, di assegnare il carattere definito sul quale è presente il cursore ad uno dei 21 caratteri grafici definibili (tasto

```
2035 REM
2040 FOR i=z TO c: FOR j=z TO m
2045 LET at=ATTR (i,j)
2050 IF at<>del AND at<>del+1 THEN
      PRINT AT i,j;"{SG8}"
2055 NEXT j: NEXT i: BEEP .1,y
2060 RANDOMIZE USR ramv: RETURN
```

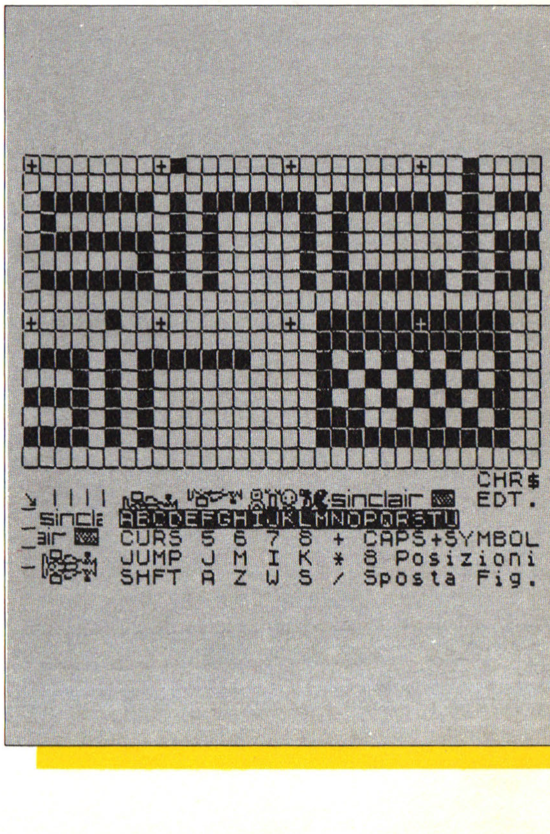
31000	17	88	123	205	96
31005	121	205	96	121	33
31010	88	123	24	43	205
31015	92	121	42	149	122
31020	229	1	88	125	167
31025	237	66	225	208	1
31030	32	0	9	24	22
31035	205	92	121	237	75
31040	149	122	197	33	88
31045	123	167	237	66	225
31050	208	167	1	32	0
31055	237	66	34	149	122
31060	42	149	122	17	0
31065	88	24	7	237	91
31070	149	122	33	0	88
31075	1	0	2	237	176
31080	201	205	92	121	221
31085	33	87	127	14	32
31090	221	102	0	6	32
31095	221	126	255	221	119
31100	0	221	43	16	246
31105	221	116	1	13	32
31110	235	205	84	121	1
31115	8	32	197	5	205
31120	170	34	229	6	4
31125	167	203	30	35	16
31130	251	225	48	2	203
31135	254	193	16	234	201
31140	205	92	121	221	33
31145	88	123	14	32	221

31150	102	0	6	32	221
31155	126	1	221	119	0
31160	221	35	16	246	221
31165	116	255	13	32	235
31170	205	84	121	1	32
31175	32	197	5	205	170
31180	34	229	6	4	167
31185	203	22	43	16	251
31190	225	48	2	203	198
31195	193	16	234	201	205
31200	92	121	17	32	0
31205	221	33	88	123	75
31210	221	229	67	221	102
31215	0	221	126	32	221
31220	119	0	221	25	16
31225	246	221	116	224	221
31230	225	221	35	13	32
31235	230	205	84	121	1
31240	8	31	62	4	8
31245	197	205	170	34	193
31250	197	126	245	235	197
31255	5	205	170	34	193
31260	126	18	16	245	241
31265	119	193	121	198	8
31270	79	8	61	32	225
31275	201	205	92	121	17
31280	224	255	221	33	56
31285	127	14	32	221	229
31290	6	32	221	102	0
31295	221	126	224	221	119
31300	0	221	25	16	246
31305	221	116	32	221	225
31310	221	35	13	32	229
31315	205	84	121	1	8
31320	0	62	4	8	197
31325	205	170	34	193	197
31330	126	245	235	197	4

O) ed infine di trasferire dall'area dei caratteri definibili allo schermo (a partire dal punto in cui si trova il cursore), uno dei 21 caratteri grafici sia in modo normale che in modo riflesso e/o inverso (tasto P).
Comunque, il modo migliore per scoprire tutte le caratteristiche del programma, è senz'altro quello di provarlo in pratica disegnando con esso dei caratteri.

31335	205	170	34	193	126
31340	18	4	120	254	31
31345	32	241	241	119	193
31350	121	198	8	79	8
31355	61	32	221	201	6
31360	143	120	33	1	91
31365	195	59	11	175	79
31370	71	58	0	91	23
31375	50	0	91	203	17
31380	201	88	0	0	0

Un esempio d'uso del CHR$ Editor è inoltre mostrato dalla figura seguente (tra l'altro ottenuto sulla stampante proprio premendo il tasto C come descritto in precedenza).



Spectrum parlante

Questo è certamente uno dei programmi più interessanti per lo Spectrum, infatti permette al computer di digitalizzare delle parole o dei suoni e quindi di sintetizzarle, senza l'aiuto di schede esterne, semplicemente usando la memoria RAM per contenere la voce ed il piccolo altoparlante dello Spectrum per ascoltarla.

Per usare il programma occorre per prima cosa registrare su nastro la voce da digitalizzare che deve avere una durata di massimo 28 secondi, quindi riascoltare la voce per controllare che sia stata registrata bene ed ancora riavvolgere il nastro con la voce fino al punto nel quale inizia.

Fatto questo si può collegare l'uscita EAR del registratore all'ingresso EAR del computer.

Se il programma è già nel computer, si dovrebbe vedere il menu nel quale si chiede di premere il tasto 1 per digitalizzare la voce.

Premuto il tasto 1 il computer chiede di inserire la durata della voce da digitalizzare, e subito dopo di avviare il registratore e di premere un tasto.

Eseguita la digitalizzazione, il programma ritorna al menu; ora si può premere il tasto 2 e quindi un qualsiasi tasto per ascoltare la voce sintetizzata dal computer.

L'unica cosa da regolare in questo programma è il volume del registratore al momento della digitalizzazione, infatti se è troppo basso il risultato è indecifrabile, mentre se è troppo alto il suono risulta confuso.

Comunque il funzionamento del programma è ottimo e la comprensibilità molto buona.

Il programma può funzionare solo su Spectrum 48K perché la routine in linguaggio macchina ha bisogno di girare nei 32K alti dalla RAM. I primi 16K vengono utilizzati anche dai circuiti video per cui la routine verrebbe interrotta continuamente.

Il registratore deve essere di tipo normale a cassette alimentate a batte-

```
10 REM    SPECTRUM PARLANTE
11 REM -----------------------
12 REM  Autore  Cesare Giavani
13 REM -----------------------
14 REM  © Gruppo Edit. Jackson
15 REM -----------------------
20 CLS : PRINT  FLASH 1;AT 10,5;"FERMAR
   E IL REGISTRATORE": PAUSE 300
21 BORDER 1: PAPER 1: INK 7: CLS :
    CLEAR 32767
22 DEF FN k(x)=x-INT (x/256)*256
24 DEF FN l(x)=INT (x/256)
26 DEF FN j(x)=PEEK x+256*PEEK (x+1)
28 GO SUB 1000
30 CLS : BEEP .1,30
34 PRINT '"Menu:";TAB 10;"1 Digita
   lizza"''
35 PRINT TAB 10;"2 Sintetizza"''
38 LET r=CODE INKEY$
40 IF r=49 OR r=50 THEN  GO TO 43
42 GO TO 38
43 LET r=r-48: CLS
45 GO SUB 100*r
46 CLS
```

```
 50 GO TO 30
 100 PRINT TAB 10;"DIGITALIZZATORE"'':
      BEEP .2,1
 110 INPUT "Quanti secondi da registrare?
        (1--28)    ";h
 112 IF h<1 OR h>28 THEN  GO TO 110
 114 LET s=32845: LET d=h*1155
 120 BEEP .5,20
 130 PRINT "Dai il PLAY al registrato
     re"
 135 PRINT AT 21,0;"Premi un tasto per di
     gitalizzare"
 140 PAUSE 0
 141 BEEP .2,40
 142 PRINT AT 21,0;"
                  ";AT 5,0;
 145 POKE 32770,FN k(s): POKE 32771,FN l(
     s): POKE 32773,FN k(d): POKE 32774,
     FN l(d)
 150 RANDOMIZE USR 32768
 160 RETURN
 200 PRINT TAB 10;"SINTETIZZATORE"'':
      BEEP .2,2
 210 LET s=32845: LET d=h*1155
 230 PRINT AT 21,0;"Premi un tasto per as
     coltare"
 232 PAUSE 0
 233 BEEP .03,40: PRINT AT 21,0;"
                               ";AT 5,0;
 235 POKE 32806,FN k(s): POKE 32807,FN l(
     s): POKE 32809,FN k(d): POKE 32810,
     FN l(d)
 240 RANDOMIZE USR 32804
 250 PRINT AT 21,0;"Premi un tasto per av
     ere il menu"
 260 PAUSE 0
 270 RETURN
1000 FOR n=32768 TO 32844
1020 READ a: POKE n,a
1030 NEXT n
1035 RETURN
1050 DATA 243,33,0,0,17,0,0,1,0,8,62,20,6
     1,32,253,219,254,230,64,40,2,203,193
     ,203,9,16,239,113,35,27,122,179,32,2
     29,251,201
1060 DATA 243,33,0,0,17,0,0,78,6,8,62,19,
     61,32,253,58,72,92,15,15,15,203,65,4
     0,2,238,56,211,254,203,9,16,233,35,2
     7,122,179,32,224,251,201
```

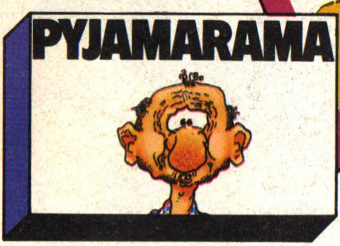
rie, non bisogna utilizzare un registratore con uscita audio più potente perché potrebbe danneggiare il computer.

PRENOTA SUBITO ALLA TUA EDICOLA



il prossimo, esclusivo
JACKSON SOFT
SERIE ORO
per SPECTRUM 48K
con **PYJAMARAMA**

GRUPPO EDITORIALE JACKSON



La prima puntata delle fantastiche, inedite disavventure di Wally Week

SFIDA AL CAMPIONE

Il gioco è bello se c'è una sfida!
I mega games JACKSON SOFT SERIE ORO, ancora sconosciuti al pubblico italiano, sono tuttora un rebus irrisolvibile. **Comincia tu!** Inviaci il punteggio massimo raggiunto e (se vuoi) una tua fotografia.
Se la tua performance con BRIAN BLOODAXE sarà stata davvero super, allora entrerai nella classifica di JACKSON SOFT SERIE ORO, pubblicata ogni quattordici giorni nella tua Rivista.
Questa è una mega sfida, per mega campioni e riserva mega sorprese. Aspettiamo!

Per partecipare alla "sfida al campione" completa, ritaglia e invia questo tagliando in busta chiusa a:
Gruppo Editoriale Jackson - Redazione di Jackson Soft
Via Rossellini, 12 - 20124 Milano
Dichiaro che con il gioco BRIAN BLOODAXE ho raggiunto il seguente punteggio .... ***(allegare Polaroid della videata)***

Nome ______________________

Cognome ______________________

Via ______________________

CAP ______ Città ______________________ Prov. ______

Unisci, se vuoi, una tua foto formato tessera.